

景观电影中的视觉震惊

陆晓娜

(山东工艺美术学院 美术学 250300)

摘要:机械复制技术的发明和广泛应用使人类社会由印刷时代转向了视觉文化时代,无形中提高了大众的视觉期待。在当下的景观电影中,生产者极尽所能制造视觉震惊效果,视觉震惊美学效果成为最主要的目的,导致电影创作片面追求震惊效果,削弱了影片应有的叙事性,观众也由原来的主动接受变为被动接受,审美水平在无形中变得越来越低。

关键词:机械复制技术;景观电影;视觉震惊

1 艺术创作:片面追求视觉震惊效果

从艺术创作的角度来看,视觉震惊成为当下电影极致的追求。从我国著名导演张艺谋和陈凯歌的作品中就可以看出这种现象。张艺谋是一名摄影师出身的导演,摄影重视视觉效果的特征决定了他的电影作品风格,他的影片运用了独特的色彩语言。在他早期的作品《红高粱》和《大红灯笼高高挂》中,视觉元素就已经初具特色。他自己也说视觉营造是他的强项,他认为视觉氛围是区别电影和电视最重要的一点,让观众走出家门进入影院的关键就是制造视觉震惊效果。他的《满城尽带黄金甲》可以说将色彩的运用推上了高峰,该影片大面积使用了高饱和的金黄色和红色,宫廷的奢靡之气得到尽显,视觉冲击力极强。

当视觉效果成为表现中心时,影片的叙事逻辑就会被忽视,故事情节就会被旁置。这种片面追求视觉震惊效果的创作方式是极其危险的,电影叙事的弱化带来的是将是电影的平面化,进而导致电影韵味的消解。电影应该由其深层的精神内涵,也应该带给观众一定的视觉享受,优秀的影片应该是二者的有机结合。

2 艺术作品:叙事性的弱化

电影不仅是一门艺术同时也是一种大众传播媒介,带有叙述的功能。然而从第一部电影现世起,在短短几十年的时间里就进化成了一种大众娱乐方式,娱乐性成为其首要功能。尤其是在当下的电影中,电影的叙事功能日益弱化,而娱乐功能不断强化。诚然,电影作为一门艺术必然具有一定的娱乐功能,需要通过新奇的画面营造视觉氛围,但这并不意味着电影不再需要叙事,不需要“讲述”一个令人满意的故事。

影片《满城尽带黄金甲》是一部典型的奇观电影,虽然它给观众带来了一场丰盛的“视觉盛宴”,让我们感受到了色彩的震撼力,但是很显然它的故事性被削弱了。影片改编自剧作家曹禺的话剧《雷雨》,话剧内涵丰富,发人深省。《满城尽带黄金甲》虽然对耳熟能详的《雷雨》进行了改编,使观众很容易就能够明白故事情节,获得了一定程度的成功,但是故事的悲剧性和张力却没有完全展现出来。当然,影片中各种唯美华丽的画面如华丽的礼服、金光闪闪的宫殿和各种精致的摆件,确实带来了给观众视觉上的震惊。但是如果没有《雷雨》的铺垫,当影片结束以后,人们可能不会清楚地明白故事的内容,而是只会记得大片绚丽的金黄色和热烈的大红色。

电影的视觉性和叙事性并不是对立的,一部影片可以突出视觉性,但依旧应该为我们呈现一个完整的故事。在将视觉性与故事性融洽地结合上,美国影片《布达佩斯大饭店》是一个成功的例子,它完美地诠释了视觉性和叙事性地统一。该影片在一个个绝美的画面中将二战前整个欧洲的文化风貌都体现了出来,不仅借助布达佩斯大饭店的兴衰讲述了一个时代的故事,也通过精妙的服饰化妆和影片后期刺激的追捕营造了一个绝美的世界。正是由于其强烈的视觉效果和精妙绝伦的故事内容以及其背后对人性的探讨,才成就了这部影片的成功。如果没有了情节的支撑,该电影的内涵将会大为

缩减,人性的光辉就无法得到体现。同样,如果仅仅讲述一个故事而没有带来视觉上的享受,我们也不会能体验到欧洲战前那份古典的文化风貌。

因此,电影的视觉性和叙事性是统一的。电影是一门艺术,它应该表现我们生活中难以见到的画面,但它归根结底是一门叙事的艺术,在营造视觉氛围的同时,也应该讲述具有深层精神内涵的故事。

3 艺术接受:被动接受与审美水平的降低

视觉文化的不断发展使人们越来越依赖表征化的观看方式关注现实世界,而基于视觉性的电影的创作和接受也不可避免地受到了其影响。尤其是当下以视觉震惊为表现目的的电影,在创作上以高度逼真的虚拟形象吸引观众,使人们由对传统叙事电影的主动接受转为现在的被动接受。

连续不断的视觉震惊确实符合观众的视听需求,但同时也改变观众的心理:从主动观看变为被动接受。从观众的观影心理来看,人们总是怀着对电影的某种期待而走进影院的,这种期待随着视觉氛围的营造发生了变化。对于传统的叙事电影,人们是抱着看故事的心态,期待的是其故事情节。而在视觉震惊效果成为主要的表现目的以后,人们期待的不再仅仅是看一个完整的故事,而更多的是对视觉享受的期待。从对故事情节的期待到对视觉效果的期待,不仅是期待内容的发生转变,而且是观众心理状态的一个本质改变,从主动去了解一个故事,到被动去感受视觉氛围所带来的刺激。在这个过程中伴随的是观众自身联想和想象的衰退。当下的电影之所以能给观众带来视觉震撼,最重要的原因就是其所制造的画面的高度逼真性。逼真的画面加上立体的声道,使观众走进了自己也分辨不出真假的虚拟世界。在这种情况下,观众根本不可能保持一种超越于“拟像”之外的静观态度,这就意味着观众与审美客体之间的距离消失了,因此,审美活动也就不可能发生。也就是说,观众对于影片的“欣赏”,只是表面上的观看,而不再是发挥主观能动性、积极主动的观看。如此一来,观众自身的联想和想象就完全被排斥出了这个艺术接受过程,导致大众审美水平的降低。

结语

数字技术的发展革新了传统的电影观念和电影语言,给人们带来了前所未有的视觉体验,给观众营造了一个栩栩如生的虚幻世界。但同时也导致电影片面追求视觉震惊效果,消解了传统电影的叙事主导原则,使故事情节被旁置。在一次又一次的震惊中,人们已无法分清现实与虚幻,由以前的主动了解影片情节变为被动接受,接连不断的视觉景观也使人们根本来不及细细品味其内在的精神内涵,人们的联想和想象力完全被排斥出去,导致大众审美水平越来越低。

作者简介:陆晓娜 1996年9月21日,性别:女,民族:汉,籍贯:山东省,省市邮编:250300,单位:山东工艺美术学院,学位:硕士,职位:学生,研究方向:美术学中外美术史方向